

سیمز و ترویج سبک زندگی غربی

حمید فلاحی

The SIMS 4



صنعت بازی‌های رایانه‌ای در شمار ده صنعت سودآور جهان قرار گرفته است. با توجه به سودآوری این صنعت بسیاری از شرکت‌ها با سرمایه‌گذاری‌های فراوان به ساخت و تولید این بازی‌ها روی آورده‌اند. حال این پرسش مطرح است که آیا این شرکت‌ها تنها در اندیشه سود اقتصادی حاصل از این بازی‌ها و سرگرم کردن افراد هستند و یا در کنار این سودآوری اهداف خاصی را دنبال می‌کنند؟

در سومین شماره مجله پایش مطالبی درباره بازی‌های رایانه‌ای بیان شد. پیشینه بازی‌های رایانه‌ای، مزایا، نکات مثبت آن، آسیب‌های این بازی‌ها و در نهایت راهکارهای پیشگیری از آسیب‌ها از جمله مطالبی بود که به آن اشاره شد. در این مقاله در پی آنیم تا خوانندگان محترم را با یکی از بازی‌های رایانه‌ای به نام «سیمز» آشنا کرده، تحلیلی از آن ارائه دهیم. باید توجه داشت که حجم وسیعی از بازی‌های مورد استفاده در کشور، که اکثر آنها وارداتی هستند، مبتنی بر اهداف کشورهای غربی طراحی و ساخته شده است. بازی سیمز نمونه بارزی از این نوع بازی‌ها است که نظام فرهنگی و اقتصاد سرمایه‌داری غرب را تبلیغ می‌کند. این بازی مبلغ یک زندگی ایده‌آل است که در آن خبری از کارهای سنگین و سخت نیست و مشکلات عادی جامعه در آن جایی ندارد.

دوماهنامه فرهنگی اجتماعی
پایش
سبک زندگی
شماره ۶
فروردین ۱۳۹۴

یکم) پیشینه بازی سیمز

«سیمز» محصول شرکت الکترونیک آرتس (Electronic Arts) است. این شرکت یکی از چند شرکت برتر بازی در دنیاست. اهمیت بازی سیمز تا حدی است که این شرکت یکی از چند استودیوی بازی سازی خود را به طور کامل به ساخت بازی سیمز اختصاص داده است. ایده اصلی بازی سیمز متعلق به شخصی به نام «ویل رایت» است که یکی از خلاق ترین طراحان بازی است. هنگامی که ویل رایت بازی سیمز را برای نخستین بار طراحی کرد، همکاران وی بازی او را عروسک بازی دیجیتال خطاب کردند که فقط به درد دخترها می خورد و از آنجایی که دخترها کمتر به بازی های رایانه ای گرایش دارند، این طرح محکوم به شکست معرفی شد. ویل رایت معتقد بود که دخترها پتانسیل خوبی برای فروش و استفاده از این بازی هستند. پیش بینی رایت درست بود و سیمز تا سال ۲۰۱۱ یا فروش ۱۵۰ میلیون نسخه در جهان، پرفروش ترین بازی در تاریخ بازی های رایانه ای شد و پنج بار در رکوردهای گینس به ثبت رسید. موفقیت فروش این بازی موجب شد تا نسخه های متنوع و متعددی از این بازی تولید شود. سری جدید این بازی (sim4) در سال ۲۰۱۴ راهی بازار شد.

دوم) آشنایی با سیمز

مجموعه بازی های سیمز در شمار بازی هایی هستند که داستان تدارک این بازی ها داستان زندگی روزمره انسان ها را نمایش می دهند. زندگی ای که بازیکن آن را به صورتی که دوست دارد، اداره می کند و در لحظات سخت و آسان راهکاری مناسب برای شخصیت خود محیا می کند. شخصیت هایی که با استفاده از قدرت تخیل و خلاقیت بازیکن ها ساخته می شوند و زندگی جدیدی را آغاز می کنند. روند داستانی یا چگونگی بازی بیشتر به خود بازیکن مربوط می شود و همین مسئله باعث شده که هر بازیکن یک تجربه منحصر به فرد را از این بازی داشته باشد.

گرافیک تمام نسخه های این سری از بازی ها فانتزی و زیبا است. رنگ های زیاد و استفاده درست از آنها محیطی زیبا را در بازی به وجود آورده است. محیط بازی را خود بازیکن باید خلق کند و زیبایی این قسمت در داستان بازیکن قرار دارد. امکانات بسیار زیادی برای خلق خانه های مختلف و... در بازی وجود دارد که

بازیکنان را از هر نظر بی نیاز می کند.

در این بازی بر این نکته تأکید شده است که همه چیز به دست بازیکن شکل بگیرد؛ به همین دلیل است که در تمام نسخه ها بازیکن می تواند صورت، ظاهر، بدن، اخلاق و خلاصه تمام اجزای بازی را بسازد. بازیکن به ساختن آینده و زندگی شخص می پردازد. هسته اصلی بازی سیمز بر همین نکته بنا شده است. در نسخه دوم سیمز این عامل جهشی شگرف داشت. در نسخه سوم هم نه تنها هسته اصلی حفظ شده، بلکه بسیار هم پیشرفت کرده است. اولین چیزی که در بازی جدید جلب توجه می کند، یک راهنما برای تشریح بازی است که باید حضور داشته باشد و گرنه بازیکن از بسیاری از جنبه های جدید بازی آگاه نخواهد شد.

بازی در شهری به نام ریورویو (Riverview) آغاز می شود. شهری بزرگ که بیش از ۲۰ خانوار و بیش از ۱۰ موقعیت شغلی دارد. همانند بازی های قبل شما برای بازی کردن دو راه در پیش رو دارید: ۱. بازی کردن با خانواده های ساخته شده قبلی؛ ۲. ساخت خانواده جدید. بیشتر کاربران تمایل دارند گزینه دوم را انتخاب کنند.

یکی از لذت های بازی سیمز ساختن یک شخصیت در دنیای مجازی است. سری سیمز در طراحی کاراکترها دقت بسیار زیادی دارد که این دقت در نسخه سوم هم وجود دارد. ساختن یک شخصیت پنج مرحله کلی دارد:

- اطلاعات اصلی مثل اسم، جنسیت، میزان چاقی، سن و...
- مو، ابرو و ریش

- طراحی دقیق صورت و اجزای آن
- طراحی لباس ها

- انتخاب نوع شخصیت و هدف ها.

اطلاعات کلی بازی در تمام سری های سیمز وجود داشته است؛ اما نکته جالب در سیمز سه تعیین میزان چاقی افراد است. این بار میزان چاقی بسیار واقع گرایانه تر شده و مانند سیمز دو غیرطبیعی نیست. اگر درجه چاقی را زیاد کنید، شخصیت بسیار بزرگ و چاق می شود و این چاقی بر تمام اندام های او، از جمله صورتش، اثر می گذارد که این مسئله در نسخه قبل وجود نداشت. برای طراحی مو یک بخش جداگانه در نظر گرفته شده است؛ چراکه مو تأثیر زیادی بر قیافه

شخصیت‌ها دارد. نکات جالب این بخش تعداد زیاد موهای کلاه‌دار و تعداد کم موهای بدون کلاه است!

در سیمز سه طراحی صورت به دقیق‌ترین شکل ممکن آورده شده است. شما می‌توانید هر جزء کوچکی از صورت شخصیت را به دلخواه تغییر دهید. البته تعدادی صورت و اجزای آماده و از قبل ساخته شده وجود دارند. بخش طراحی صورت در سیمز سه نسبت به نسخه دوم واقع‌گرایانه‌تر شده است. در سیمز دو معمولاً قیافه‌ها در کل خوب درمی‌آمد، مگر اینکه بینی شخصیت مشکل می‌داشت؛ اما در سیمز سه شما باید بیشتر از ۳۰ دقیقه وقت صرف کنید تا به قیافه دلخواه خود برسید. این مسئله به بازی جذابیت و لذت می‌بخشد.

بخش طراحی لباس را می‌توان بهترین بخش در طراحی‌ها دانست؛ چراکه شما انتخاب‌های بسیار زیادی دارید. در نسخه قبل مدل‌های لباس فراوان بود؛ اما عدم تغییر رنگ جالب نبود و بازیکن نمی‌توانست به طور دقیق لباس مد نظرش را انتخاب کند. در سیمز سه علاوه بر اینکه لباس‌ها از تنوع بسیار خوبی برخوردارند و رنگ‌های مختلفی را دارند، شما می‌توانید رنگ لباس‌ها را به دلخواه تغییر دهید.

اتفاق جدید در سیمز سه نحوه شکل‌گیری شخصیت است. در بازی‌های قبل شخصیت فرد با یک سری درجه بین دو خصلت متضاد انتخاب می‌شد؛ مثلاً اگر درجه بین کثیف بودن و تمیز بودن به تمیز بودن نزدیک‌تر بود، شخصیت حساس و تمیز می‌شد. در سیمز سه انتخاب علائق وجود دارد. شما می‌توانید از بین بیش از سی نوع علاقه، آنهایی را که مد نظرتان است انتخاب کنید. این علائق به چهار دسته کلی تقسیم می‌شوند: علائق ورزشی، علائق ذهنی و عملی، علائق رابطه‌ای و علائق متفرقه. علائق ورزشی شخصیت را به ورزش سوق می‌دهد؛ مثلاً یکی از علائق این است که همیشه بدن در حالت عادی و خوب باشد، یا مثلاً به دویدن تمایل دارد و ورزش باید در برنامه روزانه حضور داشته باشد. علائق ذهنی و عملی تنوع زیادی دارند و از جمله آنها می‌توان به هشیار بودن، علاقه به بازی شطرنج و ساخت وسایل مختلف اشاره کرد.

علائق رابطه‌ای معمولاً بیشتر شخصیت فرد را شکل می‌دهند. در دنیای سیمز سه رابطه با همسایه‌ها و دوستان ضروری است و شما حداقل به یک یا دو گزینه از این دسته نیازمند هستید. از جمله علائق رابطه‌ای می‌توان به سریع دوست شدن، ارتباط خوب داشتن، خوش‌رو و خوش‌مشرب بودن اشاره کرد.

از علائق متفرقه هم می‌توان به فراموش‌کار بودن، علاقه زیاد به ورزش با رایانه،

ماهگیری و علائق دیگر اشاره کرد.

انتخاب پنج گزینه از دسته‌های یاد شده به شما پنج هدف اصلی ارائه می‌دهد که با توجه به علاقتان تعیین شده است؛ مثلاً اگر گزینه‌های دسته ورزشی شما بیشتر باشد، یکی از اهداف زندگی شما مشغول شدن در حرفه ورزش و رسیدن به بالاترین مقام و شغل می‌شود و یا اگر علائق ذهنی و عملی شما زیاد باشد، یکی از اهداف مشغول شدن در صنعت و اختراع خواهد بود. به همین شکل برای علائق مختلف هدف‌های متفاوت وجود دارد. علاوه بر این در بخش دیگری شما می‌توانید غذای مورد علاقه، کار مورد علاقه و رنگ مورد علاقه شخصیت را انتخاب کنید.

با اتمام ساخت شخصیت، شما به یک قاب‌عکس منتقل خواهید شد که میزان افراد را در آن نشان می‌دهد و پس از تأیید و انداختن عکس، به فضای شهر باز خواهید گشت. حالا شما باید مانند نسخه‌های قبلی یک خانه را برای زندگی انتخاب کنید. در این نسخه شما می‌توانید خانه را با تمام وسایل و مبلمان به قیمت پایین‌تری بخرید؛ مثلاً اگر شما یک خانه خالی را بخرید و وسایل را خودتان بچینید، در صورت انتخاب وسایل ضروری، حداقل باید معادل ۵۰۰۰ دلار خرج کنید؛ اما به هنگام خرید خانه می‌توانید همین وسایل را با ۲۰۰۰ دلار خریداری کنید. علاوه بر اینها شما می‌توانید خانه ایده‌آل خود را در زمین‌های



دو ماهنامه فرهنگی اجتماعی
پایش
شماره ۴
فروردین ۱۳۹۴
سک زندگی



سوم) تحلیل بازی سیمز

در این بازی شما در غالب یک شخصیت (آواتار) می‌توانید بازی کنید. ابتدا باید جنس، نژاد، رنگ و سایر موارد را انتخاب کنید و پس از انتخاب علایق خود بازی را می‌توانید در شهر خیالی سیمز آغاز نمایید.

این بازی، که با هدف ترویج زندگی بر مبنای اقتصاد سرمایه‌داری ساخته شده است، عقاید فرهنگ کشورهای جهان سوم، به خصوص مسلمانان، را نشانه رفته است. در این بازی شخص ابتدا باید برای خود شغلی پیدا کرده، کسب درآمد کند. سپس با توجه به درآمد خود خانه و لوازم مورد نیاز زندگی خود را تهیه نماید. در مراحل بعدی شما باید با جنس مخالف خود ارتباط دوستی برقرار کنید و پس از این ارتباط باید رابطه جنسی با دوست خود داشته باشید. سازنده بازی تنها به این‌گونه روابط اکتفا نکرده و پس از گذراندن مراحل بازی از شما می‌خواهد که با چندین جنس مخالف رابطه جنسی برقرار کنید.

پس از ساعت‌ها بازی و گذراندن مراحل بازی شخص می‌تواند به هم‌جنس‌گرایی روی آورده، با هم جنس خود ارتباط جنسی برقرار کند. سازندگان این بازی می‌خواهند به بازیکن بگویند که یکی از بهترین لذت‌ها هم‌جنس‌گرایی است. سازندگان این بازی می‌خواهند لذت‌های زودگذر و مادی را یکی پس از دیگری در مراحل مختلف بازی به بازیکن معرفی کنند. طبق تحقیقات انجام شده

دختران هشت تا چهارده سال بیشترین و علاقه‌مندترین گروه به انجام این بازی هستند و طبق گفته‌های سازنده، این بازی برای دختران ساخته شده است. از این روی می‌توان نتیجه گرفت این بازی تفکرات و عقاید دختران نوجوان را مورد هجوم قرار داده است و می‌خواهد فرهنگ غلط غربی را در آنها القا و نهادینه کند.

الف) ترویج سبک زندگی غربی

خانواده‌ها از محتوای بازی‌هایی که برای کودکان خود تهیه می‌کنند اطلاعی ندارند. با این تفکر که یک سرگرمی مناسب و سالم را در محیط خانه برای فرزندان خود فراهم و آنها را از خطرات خارج از خانه دور کرده‌اند و فرزندان در خانه ایمن هستند، کودکان خود را در یک فضای مجازی ساعت‌ها تنها می‌گذارند غافل از اینکه فرهنگ غربی از طریق بازی‌های رایانه‌ای به اتاق خواب کودکان و نوجوانان راه پیدا کرده، در نبود والدین، پدر و مادرهای مدرن نوجوانان شده‌اند. در نتیجه از دل یک خانواده مذهبی، یک نوجوان کاملاً متفاوت و غربی رشد پیدا می‌کند، امری که این روزها بسیار مشاهده می‌شود.

در بازی سیمز انواع روابط بر خلاف عقاید و فرهنگ کشور اسلامی ما و به سبک غربی شکل می‌گیرد. در این بازی روابط افسارگسیخته غربی ترویج داده می‌شود و شخص به راحتی می‌تواند در دنیای مجازی، که بر اساس معیارهای غربی ساخته شده است، زندگی کند. برای مثال روابطی که یک شخص می‌تواند با یک جنس مخالف یا چندین جنس مخالف خود داشته باشد، خارج از ارزش‌های جامعه اسلامی و ایرانی و در واقع ترویج سبک زندگی غربی است. در این بازی برای اصلی‌ترین نهاد جامعه، یعنی خانواده، ارزشی قائل نیستند؛ در حالی که خانواده مهم‌ترین بنیان زندگی اجتماعی است. از دیدگاه قرآن شروع خانواده با مودت، رحمت و سکونت شکل می‌گیرد و زوجیت براساس فطرت خلقت است: «وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ»^۱

از سوی دیگر انتهایی برای خانواده اسلامی متصور نیست و زنان باایمان با همسران باایمان خود وارد بهشت می‌شوند: «ادْخُلُوا الْجَنَّةَ أَنْتُمْ وَأَزْوَاجُكُمْ تُحْبَرُونَ» وارد بهشت شوید شما و همسرانتان در نهایت شاد باش^۲. از این آیه استفاده می‌شود که زنان و مردانی که در این دنیا پیوند ازدواج میان آنها شکل گرفته است،

قادرند به طور رسمی با هم ازدواج کنند. مشروعیت بخشیدن به هم جنس گرایی و طبیعی نمایاندن آن دزی به سوی انحراف‌های جنسی دیگر و عمومی تر شدن آن در جامعه است که موجب از هم پاشیدگی هر چه بیشتر نظام خانواده سنتی و شکل گیری هر چه بیشتر خانواده‌های هم جنس خواهد شد.

ج) عدم حضور دین در سیمز

بازی سیمز به هیچ عنوان به دین نپرداخته است. در آن معنویت هیچ جایگاهی ندارد و هیچ نوع عبادتگاهی در سطح شهر نیست. همچنین هیچ گونه عملی مبنی بر انجام عبادت و دعا انجام نمی‌شود. علاوه بر آن موضوعاتی که دین به آن اهتمام دارد، مانند مرگ، روح و زندگی پس از مرگ، در بازی به شوخی گرفته شده و جنبه دنیوی پیدا کرده‌اند؛ برای مثال در شرایطی خاص شخصیت مجازی می‌تواند به صورت روح، آسان تر از قبل، به زندگی خود در فضای سیمز ادامه دهد و یا فرشته مرگ می‌تواند در شرایطی خاص با شخصیت مجازی ارتباط جنسی داشته باشد و پدر شود. تخریب معنویت به این دلیل است که معنویت در زندگی انسانی مشغولیت‌های بیپرده بیرونی را کاهش می‌دهد و مخالف جریان نظام سرمایه‌داری است.



اگر هر دو اهل ایمان و بهستی باشند، در آخرت نیز می‌توانند کنار یکدیگر باشند و در بهترین شرایط و حالات زندگی کنند. از روایات استفاده می‌شود که مقام این زنان برتر از حوریان بهشت است. در این نگاه به روشنی نقش خانواده در رشد و تعالی زن و مرد و فرزند دیده می‌شود. خانواده هدفش انسان سازی است و تربیت در آنان اساس و محوریت پیدا می‌کند.

ولی در فرهنگ غرب ماجرا جور دیگری است. در دیکشنری وبستر تعریف خانواده چنین آمده است: خانواده، عبارت است از گروهی که در کنار هم و زیر یک سقف و تحت یک مدیریت جمع شده‌اند. بر اساس این تعریف صرف زندگی در یک خانه با انگیزه رابطه جنسی اوج تعریف یک خانواده است. گفتنی است این نفرات ممکن است هم جنس یا ناهم جنس باشند.

تعریف غرب از خانواده بر اساس نگاهی اومانیستی است. در این نگاه فردگرایانه هیچ گونه تفاوت نژادی، جنسی و طبقاتی بین مرد و زن وجود ندارد. این نگاه تفاوت بین زن و مرد را زاییده محیط اجتماعی می‌داند. مبنای خانواده سکولار فردگرایی افراطی است و اساس خانواده بر اصالت میل فرد بنا شده است. در نتیجه منافع افراد به شکل فردی مطرح است نه جمعی. به روشنی می‌توان دریافت که هدف از تشکیل این نوع زندگی پاسخ به غرایز حیوانی است. شکل گیری این نوع روابط آسیب‌هایی را برای خانواده در پی خواهد داشت.

سازنده سیمز زیرکانه و به صورت مغرضانه‌ای می‌خواهد اهداف خود را به بازیکن القا کند. یکی از این اهداف مشروعیت هم جنس گرایی است. موضوعاتی که دین به آن اهتمام دارد، مانند مرگ، روح و زندگی پس از مرگ، در بازی به شوخی گرفته شده و جنبه دنیوی پیدا کرده‌اند؛

ب) ترویج هم جنس گرایی

سازنده سیمز زیرکانه و به صورت مغرضانه‌ای می‌خواهد اهداف خود را به بازیکن القا کند. یکی از این اهداف مشروعیت هم جنس گرایی است. این مشروعیت به نحوی است که دو هم جنس علاوه بر اینکه می‌توانند با هم ارتباط داشته باشند و هم خانه شوند،

The SIMS 4



د) هنجارشکنی اخلاقی فرهنگی

سازندگان بازی برای شخصیت اصلی نقش و هدفی را از قبل طراحی نموده‌اند و بازیکن بدون آگاهی از این اهداف در قالب این نقش‌ها بازی را شروع می‌کنند. هدف پایان بازی نیست؛ بلکه هدف در حین بازی به بازیکن القا می‌شود. خشونت، ترس، وحشت، مسائل جنسی و هرزگی در زمان بازی بر ناخودآگاه انسان تأثیر مستقیم می‌گذارد و بازیکن را به طرف مطلوب سازندگان غربی سوق می‌دهد. به گفته روان‌شناسان در این بازی‌ها خشونت و مسائل جنسی از قالب فردی خارج شده، به یک هنجار گروهی تبدیل می‌شود و در ذهن بازیکنان آهسته‌آهسته به یک خورده‌فرهنگ تبدیل می‌شود. از آنجا که این نگاه با نگاه اجتماعی در تعارض است، فرد دچار اصطکاک‌های فرهنگی - اجتماعی می‌شود.

در این بازی روابط افسارگسیخته غربی ترویج داده می‌شود و شخص به راحتی می‌تواند در دنیای مجازی، که بر اساس معیارهای غربی ساخته شده است، زندگی کند. طبق تحقیقات انجام شده دختران هشت تا چهارده سال بیشترین و علاقه‌مندترین گروه به انجام این بازی هستند و طبق گفته‌های سازنده، این بازی برای دختران ساخته شده است. کاو علوم

پرتال جاب